THE RETROGAMERS FOGLIETTO

NUMERO
DIECI/
DUEMILA21

GRATUITE
REMINESCENZE
VIDEOLUDICHE
A CARICO DEL
LETTORE

EDITORIALE

TORNIAMO CARTACEI! DOPO QUASI UN ANNO E MEZZO DALL'ULTIMO NUMERO STAMPATO E IN MEZZO UN MONDO CHE FATICA A METTERSI IN PIEDI, SPEGNIAMO DIECI CANDELINE. NO, NON PARLIAMO DI ANNI, MA DI NUMERI. INFATTI, SE NON SI CONTA IL NUMERO ZERO, QUESTO È IL DECIMO NUMERO DA QUEL DICEMBRE 2016 CHE CI HA VISTI APPARIRE COME FUNGHI ALLUCINATI E ALLUCINOGENI OVUNQUE: DAI CESSI DEI PUB PIÙ MALFAMATI DI MILANO, AGLI EVENTI DEDICATI AL RETROGAMING, DAGLI SPAZI AUTOGESTITI ALLE BIBLIOTECHE. OGGI TORNIAMO NELLE VOSTRE UMIDICCE MANI PER CONTINUARE L'OPERA INIZIATA DA QUEL GIORNO, CIOÈ RACCONTARE CHE I "VECCHI GIOCHINI" NON SONO SOLO FONTE DI SPECULAZIONE O DI FRASI FATTE IN STILE "*TROPPI RICORDI, NON CE LA FACCIO*". SONO MEMORIA CULTURALE DI UN'INDUSTRIA CHE NON C'È PIÙ. SONO RACCONTI DI DIVERTENTI RETROSCENA CHE UN TEMPO CI ERANO NEGATI. SONO ANCHE UN MODO, DPCM PERMETTENDO, DI INCONTRARSI E SCAMBIARE ANEDDOTI, RACCONTI, BERE UNA O PIÙ BIRRE E SCOPRIRCI SODALI PIXEL-SOGNATORI. IL RETROGAMING È QUINDI INCONTRO E SCAMBIO. PER QUESTO PRIMA DELLA PANDEMIA CRITICAVAMO (ODIAVAMO?) CHI VOLEVA SPOSTARE LA NOSTRA PASSIONE "CONCRETA" SU TWITCH. PER QUESTO, OGGI, ABBIAMO DECISO DI TORNARE IN PRESENZA NELLE VOSTRE MANI. PERCHÉ QUESTO È IL NOSTRO MODO DI VIVERE IL RETROGAMING. VI SIAMO MANCAT*? A NOI, VOI, TANSTISSIMISSIMO! [FB]

UN ASINTOMATICO DI NOME DREAMCAST…

Il mondo videoludico, essendo prodotto di una filiera informatica, è sempre stato luogo di infezioni. Niente di nuovo insomma. Lo so che ricordate bene i tempi dei floppini e dei cd-rom comprati in edicola che ti mandavano a meretrici il pc. Però in quel caso eravate voi gli Indiana Jones che rischiavate (si spera) ben coscienti di cosa stavate facendo. No, a questo giro vi raccontiamo quando un prodotto ufficiale, per di più per una console, fu commercializzato infetto e mise violentemente KO diversi computer domestici. Seguiteci. **Era il 2001 e in Giappone veniva lanciato Atelier Marie, un titolo role-playing di una Serie discretamente amata in terra nipponica**. Come era abbastanza comune agli inizi del nuovo secolo, soprattutto per i supporti musicali, nel **CD-ROM** del gioco, nato per la **console a 32 bit Dreamcast di casa SEGA**, c'erano dei contenuti visibili solo se inseriti nel personal computer. **Parliamo specificatamente di uno screensaver che portava con sé una letale infezione da virus informatico W32/Kriz, un malware così infame da attivarsi esclusivamente quando l'orologio di sistema avrebbe segnato il 25 dicembre**. Insomma, un bel regalo di natale che non solo era in grado di aggredire il BIOS del pc uccidendone il chip, ma cancellare o sovrascrivere l'intero HDD.

La società giapponese Kool Kizz, creatrice del gioco, si scusò in ogni lingua, accusando "personale non autorizzato" come responsabile d'aver messo sul CD-ROM tale schifezza e che le copie infette, di fatto, erano limitate in distribuzione al solo mercato nipponico. Appassionati del gioco però confermarono che copie infette furono trovate anche altrove. Insomma, un disastro… tanto per ricordarci che i Virus non sono solo questione di noi umani!

PROGETTO MISTER; ADDIO EMULAZIONE_

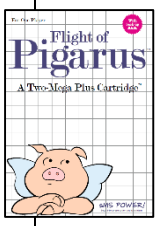
Non vi si deve certo svelare che il fenomeno del "retrogaming" sia esploso poggiandosi sulle spalle soprattutto degli **Emulatori**. **Senza di essi la preservazione di intere librerie di software non sarebbe stata realtà**. Però oggi, 2021, c'è un però. Con il lancio sul mercato di qualsivoglia **mini-console** celebrativa, attaccata a dispositivi LCD moderni, **ciò che poteva essere lodevole preservazione, si è trasformata in ignoranza tecnica, approssimazione e faciloneria, di massa**. Perché la verità è che l'Emulazione è approssimazione per natura: **seppur divertendoci non ci fa rivivere il gioco per come era stato ideato**. Per capirci è un po' come se, invece di conoscere un attore famoso, chiedessimo l'autografo a un sosia. È simile, ci siamo quasi, ma non è uguale. **Oggi le cose sono un po' cambiate e ci viene in contro la rivoluzione FPGA**, cioè dei circuiti integrati che – per farvela in breve – **sono capaci di replicare 1:1, esattamente, qualsivoglia vecchia console o vecchio computer**. Quindi addio approssimazione, lag, colori diversi e suoni alla carlona. Giocherete esattamente al gioco originale, come era stato ideato dal suo autore. Questo lungo preambolo ci è

servito per presentarvi il progetto **MISTer FPGA**, una scheda dotata di collegamenti audio/video/controller e che, **grazie a una comunità di programmatori indipendenti, sta aggiungendo, mese dopo mese, il supporto a tutte le console e i computer della nostra infanzia**. In pratica, con un oggetto, grosso poco più di una carta di credito, avrete attaccato alla televisione decine di Sistemi, **esattamente replicati**, come se fossero hardware reale presi dagli anni '70, '80 e '90. **L'unico (grosso) ostacolo è il prezzo**. Tutto ciò che si basa sui circuiti integrati FPGA costa ancora tanto. Per una scheda MISTer FPGA **preparatevi a scucire anche 400 euro**. Sta a voi decidere da oggi cosa volete chiedere alla vostra passione, se approssimazione o alta fedeltà. La scelta è vostra!

DALLA SCENA INDIE: I GIOCHI DA GIOCARE

Come già più volte raccontato, la scena Indipendente che produce nuovi giochi per vecchie console/computer è in fiamme. Oggi vi consigliamo **SHOWDOWN** per Commodore 64, sviluppato da Badger Punch Games e omaggio vivente al classico Midway del 1975 Gun Fight. Che dire? **La semplicità paga: voi contro il computer o (divertentissimo!) voi contro un amico, chi crivella per primo cinque volte l'avversario ha vinto**. Ci si può nascondere (per poco) dietro cactus, calessi, giusto in tempo per ricaricare le 5 pallottole a disposizione e poi ributtarsi immediatamente nel duello. Divertimento assicurato, **rigiocabilità infinita** e, a mani basse, un titolo che sarà re delle vostre futuribili feste a base di "biscottone" usciti dal lockdown. **Il miglior euro che potrete spendere oggi... sì perché costa solo quella singola monetina su** Badgerpunch.itch.io/showdown. Ah, è uscita da poco anche una versione "fisica", una bella cassettina, trovabile sul sito Bitmapsoft.

Sempre per Commodore segnaliamo **BRICK'S REVENGE**. Voi giustamente direte "*ma è un clone di Breakout/Arkanoid!*". E invece no! Prima di tutto perché **i mattoncini, stanchi di prenderle da decenni, si sono organizzati in bande di black bloc** per linciarci (sparano, cadono e addirittura scendono gradualmente "alla Tetris"), poi l'obiettivo non è distruggerli tutti, ma crearci un varco per oltrepassarli e così scampare al massacro. Se poi si aggiunge **la meccanica del poter lasciar cadere 3 volte la pallina** (conteggio che si spezza a ogni nuovo, riuscito, rimbalzo), capiamo che dei due seminali titoli anni '70/'80 c'è poco. **Una produzione geniale firmata dal collettivo di sviluppatori con il nome più geniale della scena indipendente: Amazingly Awful Games**. Da avere o in formato fisico (cassetta, costo 10 euro), ordinabile dal sito Bitmapsoft, oppure, al costo simbolico di 1 dollaro, scaricabile in versione digitale su amazinglyawfulgames.itch.io. La vendetta dei mattoncini è servita e scorre sui vostri monitor..."*Caro mattoncino sarai vendicato, dal rimbalzone del proletariato!*". Invece per il glorioso MSX vi consigliamo **RAVEN**, uno spassosissimo gioco in stile "arcade" e che ci vede nei panni dell'eroe *J-J*, **chiamato a decolorare con il proprio semplice zompo tutte le caselle di ogni schermo**. Sembra facile, ma in verità dovrete farlo disturbati da lupi, ratti, vespe, coccodrilli e bestiario vario. Inoltre a ogni stage cambia il modus per ottenere la decolorazione. **Ah, il sottotitolo di questa piccola perla è "*mai liberare il corvo*"**. Questo perché, per finire, a ogni schermo avrete solo 90 secondi per completarlo, poi la gabbia del pennuto, posizionata in basso a destra, si aprirà… e il simpaticissimo uccello vi mangerà letteralmente la faccia. Un titolo pregevole e che vi creerà dipendenza. Concludiamo la carrellata dei giochi "indy" con un titolo per il nostro amato Master System. Il divertente **FLIGHT OF PIGARUS** è uno sparatutto verticale, di piacevolissima fattura (pochissimi rallentamenti nonostante i numerosissimi sprite su schermo) e che porta con sé una caratteristica assolutamente unica. **In pratica il gioco dura solo due o cinque minuti (lo sceglierete voi da menu), perché lo scopo del gioco non è quello di progredire stage dopo stage, boss dopo boss, ma quello di distruggere più nemici in quel lasso di tempo e quindi ambire al punteggio migliore**. Quindi anche questo titolo è fatto per sfidarsi e sfidare amici, magari durante alcoliche feste. Proprio un gioco grazioso, da provare!



IL RETROGAMING A MILANO, DOVE?

- Presso **Nemiex Club** di Via Riccardo Pitteri 8 numerosissime postazioni retrogaming sempre attive, dalle console fino ai cabinati. Entrata con tessera. Per info e contatti: 3391471622

- Presso **Circolo IAM** sito in Anfiteatro Martesana, postazione retrogaming in freeplay sempre attiva. Tornei e pomeriggi ludici organizzati con regolarità. Entrata con tessera annua, costo 5 euro. Per informazioni circoloiam.it

VICINO A MILANO...

- Presso **RetroEdicola Videoludica Club** di via Gabriele Rosa 18c a Bergamo postazioni retrogaming sempre attive. In più organizzazione di serate "a tema" e sempre in loco la più grande biblioteca di riviste di videogiochi "d'epoca" in Italia. Tessera annua 25 euro. Info:3711523053 o Retroedicola.com
- Presso **Punto Musica** di via Tino Savi, 76 Sesto San Giovanni, numerose mini-console e singola postazione arcade a disposizione gratuita dei musicisti/clienti delle Sale Prova e dei corsisti. Per info Puntomusica91.it.

****LUOGHI, ORARI, PREZZI E DETTAGLI POSSONO, ANCHE CAUSA COVID19, CAMBIARE SENZA CHE LA REDAZIONE SIA STATA AVVISATA. CONTROLLATE PRIMA DI METTERVI IN VIAGGIO****

BY NC ND

PER INFO E CONTATTI:
theretrogamersfoglietto.wordpress.com
IONONSOLEGGERE@GMAIL.COM
t.me/iononsoleggere